## こんなのとれるかな？

### ビーチ

ストライクをさっさと追い出し20万ボルトでピカ！

草むらから現れるところをグンと近づいてねらえば…

そのポッポを追いかけるニャース。目がぐるぐる～

### トンネル

最初から止まっているマルマインにどうぐを当てよう

シャッターをきりまくれば、こんなイカす瞬間も！

ディグダ？いえ、りりしいまゆげのダグトリオです

### かざん

ケンカの原因は？君はダブルノックダウンを見たか？

みんなをこっちに向かせるには、あれを使えばＯＫです

前足を高く上げ、いつもより余計に喜んでいま～す

# 絶対オススメの理由があるっ!!

# ポケモンスナップ™

POCKET MONSTERS SNAP

今月はいつもと少しフンイキを変え、さまざまな理由で『スナップ』に手を出さなかった君のために、なんで『スナップ』がおもしろいのか、おすすめなのかをじっくり語りたい。まあ、そこに座って聞いておくれ。（文：ヒサシブリー尾関）

| タイトル | ポケモンスナップ |
|---|---|
| 発売元 | 任天堂 |
| 発売日 | 発売中 |
| 価格 | 6800円 |
| プレイ人数 | 1人用 |
| 備考 | バックアップカートリッジ |

## まだプレイしていない君にココロからのメッセージ！

### まだまだ間に合う『スナップ』のススメ

とりあえず『ポケモンスナップ』はヒットした。でも、それは文字どおりの「ヒット」で、今のところ『スマブラ』や『ゼルダ』が放ったようなホームランではない。連休明けに秋葉原のある量販店をのぞいてきたら、かなりの低価格で売られていた。発売後1カ月ちょっとで大幅に値段が下がっていると、『スナップ』購入に迷っていたユーザーはラッキーと思う反面、やや引いてしまうのも事実だろう。いいゲームは常に在庫が少なく、価格もなかなか下がらない、というなんとなくのイメージは誰もが抱いていると思う。

でも、①思ったほど売れていないとか、②低価格で売られているとか、③ポケモンを主人公にしたお子様向けのイメージだとか、④写真を撮るだけ？なんだかよくわかんないゲームだなあとか、そういったことが理由で『スナップ』をプレイしていない人がいたら、こんなにもったいないことはない！『スナップ』はホントにおもしろい、とてもいいゲームだ。『スナップ』購入を見送ろうとしている君、ページをめくる前にちょっと話を聞いてほしい。

まず①と②の理由は論外だ。そんな理由でおもしろいかもしれないゲームを見逃していたら、開発サイドにとって、メーカーや販売店にとって、何よりユーザーにとってこんなに不幸なことはない。確かに低価格でたたき売られるつまらないゲームは多い。でも、いわゆる埋もれた名作というものも、そこには数多くあるはずだ。『ゴールデンアイ』の出足はひっそりとしたものだったし、『ヨッシーストーリー』は商品が出荷されすぎ、すぐに低価格で売られた。しかしどちらのゲームもおもしろく、プレイしたユーザーの評判も高い。大ヒットはしなかったものの、『ブラストドーザー』や『1080°』のおもしろさは多くの人が認めている（6月号・P9の読者がつけたソフト評価で6位、7位）。販売本数や販売価格を、購入時の最大の判断材料にすることは絶対に間違っている。

### 君は「にじのくも」を見たか？

「けいこく」コースの最後にあるスイッチは押せたかな？山のてっぺんのマンキーがポイント。スイッチで開いたゲートの先にはオーキド博士が待っている。博士の頼みを聞いてあげると、7つめのコースに進むことができる。このコースで撮影ができるのは、あの「まぼろしのポケモン」だ。オープニングでちらりと見えるあいつね。

ナゾの光につつまれた幻のポケモン。このままじゃダメ…

## 『ゼルダ』にも通ずるうれしい感覚

『スナップ』は、ポケモンの世界観がていねいに表現されている。それぞれのポケモンの表情や動き、ポケモンアイランドという舞台の設定、写真を撮りゲームを進めることの理由づけ、どれをとっても普段ポケモンに接しているユーザーが違和感なく入り込めるよう作られている。だからこそ、ポケモンそのものにあまり興味を持っていない人は、お子様向けポケモンゲームかあ、と思ってしまうのだろう（③の理由）。ちなみにミもフタもない話だけど、僕はポケモンに対してそれほど愛を感じていない。オリジナルGB版はプレイしたけど、ずかんはうまっていない。アニメもあまり見ないし（でもCDは結構もっている）、ポケモングッズもほとんど興味がない。だけど『スナップ』はおもしろい。たしかにポケモンに愛があればあるほど、のめり込めるゲームではある。それは事実だ。でも、あり得ない仮定だけど、もしこのゲームが同じシステムで別の何かを撮影するゲームだったとしてもじゅうぶんにおもしろかったと思う。なぜなら任天堂のゲームがいつもそうであるように、『スナップ』のおもしろさもそのシステムにあるからなのだ。そうでなければ、世界観だけがよくできただけのキャラゲーになってしまう。

決められたコースの決められた場所にポケモンたちがいる。つまり、誰にも等しくシャッターチャンスが訪れる。だけど、カメラをかまえる角度やシャッターをきるタイミング、どうぐを使うことで、驚くほど人とは違う自分だけの写真が撮れるのだ。そんな「シンプルなシステムなのにユーザーそれぞれで得られるモノが違う」という遊び心地は、意外かもしれないけど『ゼルダ』にすら通ずるものがあると思う。たとえばエポナに乗ってカカリコ村からハイリア湖に行くとき、君と僕とではハイラル平原を全然違うルートで進むと思う。ゲームの本筋とはまったく関係がなく、どうでもいいような部分だけど、実際に自分とは違う人のプレイを見たとき「えっ？」という新鮮な驚きがあると思う。あるいは自分では思ってもみなかったアイテムでダンジョンボスと戦う人がいたら、どういうワケかすごくうれしくなる。ああ、このゲームはどんなふうに遊んでも受けとめてくれるんだ、という気持ちになる。これに似た感覚を『スナップ』も持っているのだ。そういう意味ではスコアの高い写真が記録される「ポケモンレポート」より、その人のお気に入りの写真をおさめておく「アルバム」のほうが、見ていてうれしい。人のアルバムを見せてもらうという行為は、その人のゲームの腕前を見るのではなく、その人のモノの考え方（センス）をのぞき見ることなのだ。僕はレポートのへなちょこな記録を見られても恥ずかしくないが、こっそりアルバムに残しておいたお気に入り写真を見られるとうれし恥ずかしい。

## 僕らがN64を選んだ理由

このゲームはいわゆる宮本ゲームではない。プロデューサーはHAL研の岩田さんで、ディレクターは任天堂が募集した「ジャックの豆の木プロジェクト※」で引っかけられた（本人・談）山本さんだ（5月号のインタビューを読んでいない人は、ちゃんと読むように！）。僕にとって『スナップ』がなぜおもしろかったかということ、結局『スナップ』が見ている方向が、宮本さんと（つまり『マリオ』や『ゼルダ』と）同じだなと、肌で感じられるからだ。N64というハードの上で、誰も見たことのない、誰も経験したことのない感覚を味わえる、ただただおもしろいゲームを作ろう。そのためにシステムを練り上げよう。ストレスは排除しよう。最後にまとまりのある世界観で包装しよう。そんな現場の空気がすごく感じられるのだ。実際、『スナップ』は新しいおもしろさに満ちあふれている。もちろんノンストレスだ（シャッターボタンをRからAにしようと提案した関西弁の偉い人の判断はまったく間違っていない）。ポケモンたちもいきいきとしている。151匹のポケモンが登場しないことなんて、このゲームのおもしろさの本質とはまったく関係がない。また、問題にもならない。新しくておもしろい感覚は、きちんと提示されているのだ。なぜN64ファンなのか、なぜ任天堂ファンなのか。もう一度考えてみてほしい。答えはこのゲームの中にちゃんとあるのだ。

ポケスポ
1999年5月21日　第151号
発行：64ドリーム

# ルージュラ恋人発覚か？

カメラはイヤよ

人気アイドルのルージュラに、恋人がいるのではないかというウワサが流れている。お相手は格闘家のゴーリキー選手。ルージュラを直撃取材したところ、「プライベートについてはノーコメント」をくり返すばかりだ。おまけに撮影を拒否し、それでも撮影しようとした本誌カメラマンに、得意のおうふくビンタをくらわせた…。

というナイスな文章つきで、スポーツ新聞のスクープ風に仕上げてくれた広島県の64インパクトさん。5月号で募集した「スナップコンテスト」の大賞は、あなたに決定です。64ドリーム特製アシュラさんシールを送ります！（山本さん、アシュラさんがお忙しく、選考は編集部で行いました）

※ジャックの豆の木プロジェクト……95年に任天堂がN64ソフト向けにクリエイター募集したときのプロジェクト名。500人を越える応募者の中から選ばれた11人で、『ポケモンスナップ』の開発はスタートした。

## こんなのとれるかな？

### リバー

草むらから3匹、水中から1匹、ニョロモ四兄弟

どんな色でも好物は一緒。ホントの姿にもしてみた？

スピードスターは一瞬の勝負。なるべく近づいて

### どうくつ

困っているピカチュウは助けてあげよう。すると？

さらにこんなにうれしい場面にも出会えるかもね

困っているプリンを助けてあげると最後には…？

### けいこく

ふんばってるんじゃない！団体演技を見せているのだ

岸にあげて1曲聞かせれば、こんなにうれしそう

コイの滝のぼり、見たことある？すごいことになるよ